

題目：無知のヴェールは合意形成を促進するか？：忌避施設立地問題を模したゲーミングによる
検討

氏名：横山 実紀

指導教員：大沼 進

本研究は、社会全体としては決まったほうが望ましいが、決めることで一部の個人や地域などに不利益が偏るために決定が困難な忌避施設立地問題（NIMBY 問題）の合意形成促進を目的とし、「無知のヴェール」の有効性を検討した。忌避施設の立地は、建設によって広範な地域が恩恵を受ける受益圏となる一方で、立地地域は社会全体からするとごく一部の受苦圏となり、負担分配の不公正が生じるという受益－受苦関係が問題となる。誰もが建設を望ましいと思ったとしても、誰もが引き受けたがらないためにどこにも建設できず、結果的に全員が施設建設による公益を受け取れなくなるという特徴を持っている。このような問題の合意形成において、行政や利害当事者が建設に際して何を重視すべきかを議論し、市民が多面的な価値を反映して公益的な観点から評価するという多段階の意思決定の必要性が示されてきた（Renn, 2015; Renn, Blättel-Mink, & Kastenholz, 1997）。このとき、市民参加を良質な決定をもたらす実効性の高いものとするために、プロセスの公正さである手続き的公正の公準を満たすことが重要だと考えられている（Webler, 1995; Webler & Tuler, 2000）。しかし、多段階意思決定であっても、決定後に、地域住民が決定プロセスに疑問を呈し、納得できなかった事例もある（Renn, Webler, Rakel, Dienel & Johnson, 1993）。そこで本研究は、誰もが潜在的に当事者となり得る状態、つまり誰もが建設地域の地域住民となり得る状態で決定プロセスについて事前合意しておく必要があると考えた。この潜在的当事者は、「自分の利害関係について無知だが当事者となり得る状態」という哲学者 Rawls (1971, 1999) の無知のヴェールの考えに通ずる。無知のヴェールを被ることで、利害葛藤による話し合いの膠着を避け、社会全体の公益的な観点から議論ができるかということを検討した。

検討にあたり、合意形成ゲームを実施した。扱う忌避施設として、現在も話し合いが膠着している問題である、福島第一原子力発電所の事故によって発生した指定廃棄物の長期管理施設を取り上げた。参加者は、県内すべての市が指定廃棄物長期管理施設の建設候補地となり得るという状態で、「利害の代弁者（ステークホルダー）」か、一般的な視点から価値を考える主体として「無知のヴェールに覆われた一般市民」となり、話し合いを行う。ここで、「利害の代弁者」は自地域

の利害を知るが、「無知のヴェールに覆われた一般市民」は利害関係を知らない。まず、全員が利害の代弁者として会議を行い、それでは合意形成が難しいという経験を経る。次に、利害の代弁者が一般市民に考慮すべき点を伝えた上で、一般市民が話し合う。話し合いの結果、候補地が一か所に絞られた後、質問紙調査を行う。

ゲームの結果を、ゲームの観察、質問紙の評定による回答の分析、さらに質問紙の自由記述の定性的分析という三つの方法で検討した。まず、無知のヴェールに覆われた一般市民が他の市に押し付けたり自地域の利害に固執したりせず、社会全体の公益的な視点から話し合うことができたかに着目して観察したところ、自地域の利害に偏り、他地域に押し付けたりすることなく、社会全体として考慮すべき点に基づいて話し合っていた。評定による回答の分析から、無知のヴェールの議論を通じて、どこかの利害関係に偏ることなく、社会全体の望ましさから議論することができるようになったと参加者が実感できていたことが示された。また、参加者が無知のヴェールの合意形成の前後で、忌避施設立地問題の合意形成に対してどのように考えが変化したかを検討するために、参加者の自由記述を KJ 法によって分類したところ、無知のヴェール下での決定前にはステークホルダーだけで決めればよい、市民が入っても話が進まないという意見が多数見られたのに対し、無知のヴェール下の決定を経験した後では、誰もが不利益を被る状態で決めることを公正と考える意見が見られ、利害に偏らない市民が決定に関与することが必要だとする意見が増えた。

本研究では、ゲーミングという手法を用いて、無知のヴェールという規範原理に基づく概念を観察可能なレベルに落とし込み、検討した。さらに、ゲームに参加した人の自由記述を用いて KJ 法によってその傾向や変化を調べることに重点をおいた分析を行った。これは「無知のヴェール」のような規範原理を適用し、現実にはまだ起こっていない状況設定でその有効性を検討する場合には、参加者がどう感じていたのかを柔軟に受け取る必要があるためである。しかし、どの要因が個々の評価に影響しているかは十分には検討できない。今後は、実験によって条件を設定して主要と思われる要因の効果を詳細に検討することと、ゲーミングによって個人の相互作用の結果としてどのような社会的帰結が得られるのかを検討することの両方を行う必要がある。また、無知のヴェールが現実に可能なのかといった声も得られたが、自分の利得を全く知らない人を作るということは無知のヴェールと捉え、現実に当てはめようとしているわけではない。本研究は、無知のヴェールを、誰もが当事者となり得るという状態から出発し、決め方について自分の利害関係が明確になる前に合意するという枠組みを作ることと考え、合意形成プロセス全体に適用することが、膠着する NIMBY 問題の合意形成を前に進める鍵となる可能性を示した。